SNSP-4M-ESP-1





PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES





NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P˙ de la Castellana, 39, 28046 MADRID

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho SUPER MARIO ALL-STARS™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.



COMO JUGAR SUPER MARIO ALL STARS

Inserta el cartucho en tu consola Super Nintendo Entertainment System y enciende la consola. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el Botón START para pasar a la pantalla de selección de juego. Usa el Panel de Control para elegir un juego.





Tras pulsar el Botón START para iniciar el juego podrás elegir cualquiera de los 4 archivos de los juegos salvados en la memoria. Los archivos que figuren como "NEW" (Nuevo) aún no han sido usados. Tras seleccionar el archivo deseado, pulsa el Botón START para iniciar el juego.



Al pulsar los Botones X o Y sobre la pantalla, volverás a la Pantalla de Selección del juego. Para borrar un archivo, resáltalo y pulsa el Botón A. También podrás cambiar la configuración del Botón controlador pulsando el Botón SELECT.

GAME OVER

CONTINUE
SAVE & CONTINUE
SAVE & QUIT

Fin del juego

Al terminar el juego podrás seleccionar una de las opciones que se indican a continuación en cualquiera de los cuatro juegos: "CONTINUE" (Continuar), "SAVE &CONTINUE" (Salvar y Continuar), "SAVE & QUIT" (Salvar y Salir). Elige la opción deseada y pulsa el Botón START. El juego se salvará al principio del Mundo Actual en todos los juegos excepto en Super Mario Bros.: The Lost Levels. En Super Mario Bros.: The Lost Levels, el juego será salvado en el mundo y nivel actual.

NOTA: No podrás salvar juegos en la Modalidad Batalla 2 JUGADORES en Super Mario Bros.3.

Al poner en pausa un juego pulsando el Botón START, aparecerán las tres opciones para salvar el juego. Si deseas desactivar la pausa, vuelve a pulsar el Botón START.

Al cargar un juego previamente salvado, no podrás cambiar el número de jugadores (1 ó 2 jugadores).

AVISO: Podrían llegar a borrarse datos al activar y desactivar el interruptor POWER repetidamente.

INDICE



SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS.

SUPER MARIO BROS. 2

SUPER MARIO BROS. 3



SUPER MARIO BROS.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

INTRODUCCION

El Reino de los Champiñones era un lugar pacífico hasta el día que Bowser decidió invadirlo usando su retorcida magia. Bowser convirtió a prácticamente la totalidad de los habitantes del Reino de los Champiñones en rocas, ladrillos, y champiñones. También raptó a la Princesa Toadstool y la mantuvo prisionera en su castillo.

Al conocer esta noticia, los Mario Brothers, Mario y Luigi sabían que el destino de la Princesa dependería de ellos. Decidieron enfrentarse a Bowser y a sus malvados compinches para salvar a la Princesa. ¿Saldrán airosos de esta aventura?

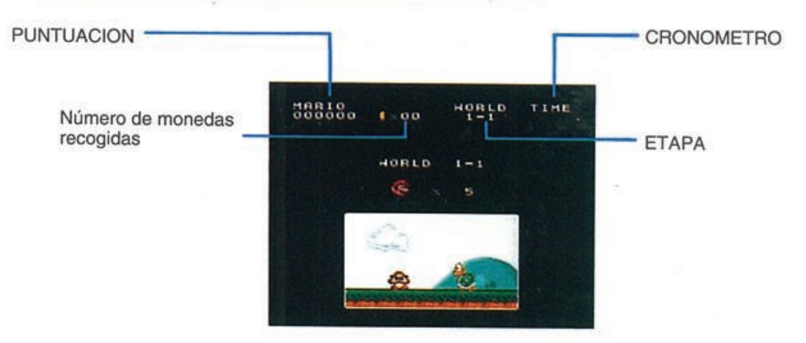


Primero, deberás elegir la modalidad de 1 ó 2 JUGADORES. Al jugar en la modalidad 2 JUGADORES, el primero controlará a Mario y el segundo controlará la Luigi.





La Pantalla



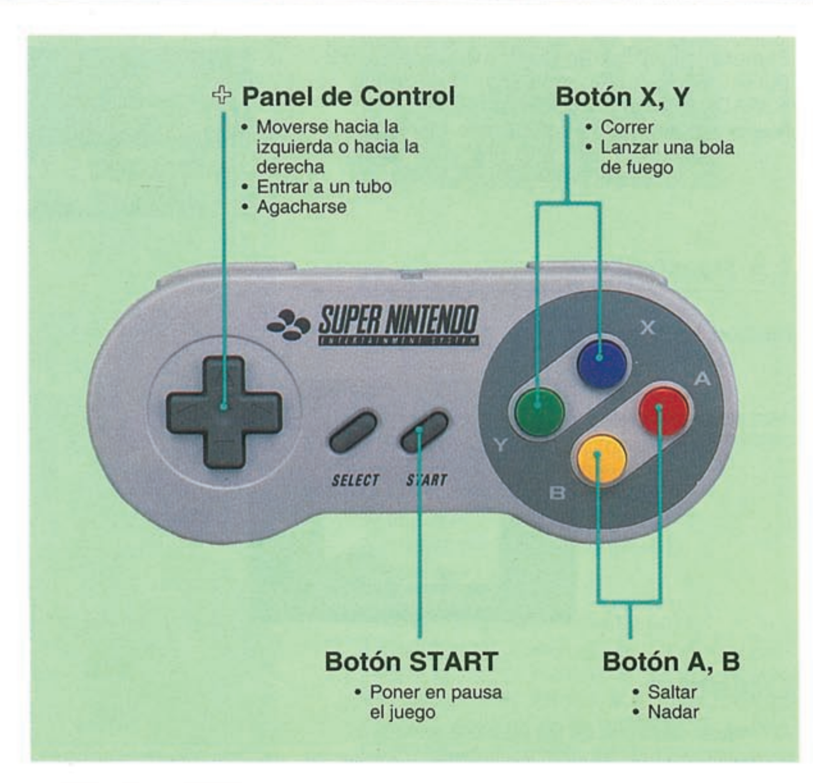
Objetivo

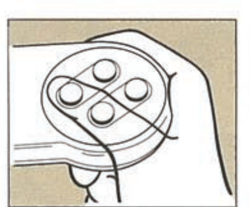
Al finalizar cada una de las etapas encontrarás un mástil con una bandera y un castillo. Cuanto más alto te agarres al mástil, mayor será tu puntuación. Al iniciar una etapa, empezará la cuenta atrás del CRONOMETRO. Cuanto más tiempo quede en el momento que cogas el mástil, mayor bonificación recibirás.

Si un jugador acabase la etapa o perdiese una vida en la modalidad 2 JUGADORES, el turno pasará al otro jugador.

En Super Mario Bros.: The Lost Levels, también se salvan las mejores puntuaciones. Para poner a cero las mejores puntuaciones, pulsa los Botones A, B, L y R simultáneamente.

FUNCIONES DEL CONTROLADOR (TIPO A)





Al elegir el controlador tipo B en la Pantalla Selección de archivos usando el Botón SELECT, la disposición de teclas del botón B funcionarán tal como el Botón X e Y.

* Coge el controlador tal y como indica el dibujo.

CONTROLANDO A MARIO

✧ Correr



Al correr podrás atravesar huecos y agujeros estrechos.

✧ Saltar



Cuanto más tiempo mantengas pulsado el Botón B, más alto saltarás.



✧ Agacharse

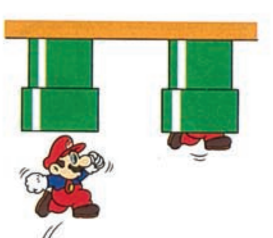


Agáchate para evitar a los enemigos.

✧ Entrando en un tubo

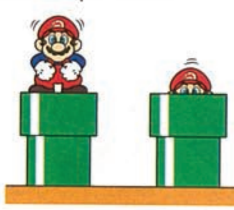


Un tubo al que accedes por debajo.

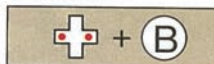




Un tubo al que accedes por arriba.



✧ Nadar





OBJETOS

Mario puede conseguir más potencia recogiendo objetos. Esos objetos suelen estar escondidos dentro de bloques. Podrás acceder a ellos golpeándoles desde abajo.

Bloques



Bloque normal



Bloque ?

Objetos



Champiñón



Flor de Fuego

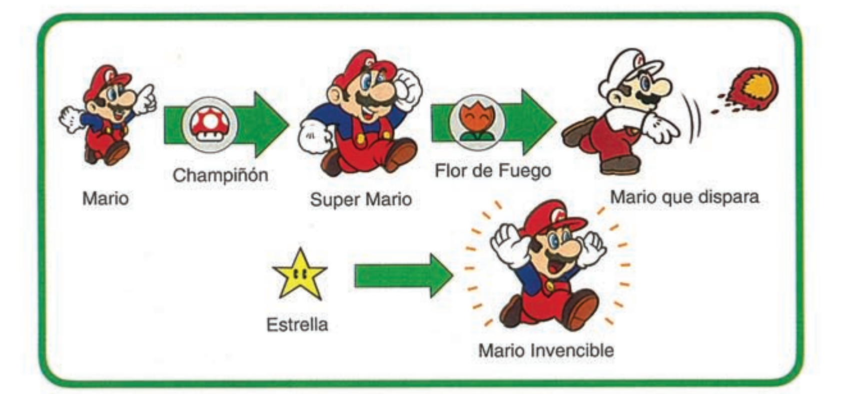


Estrella

Champiñón con vida adicional

Moneda

Recogiendo 100 monedas también se suma una vida.



COMO VENCER A LOS ENEMIGOS

Golpea el bloque donde estén ubicados.

Salta sobre ellos.

Derríbales con un objeto móvil (como por ejemplo un caparazón Koopa).

Conviértete en un Mario que dispara y lanza bolas de fuego.

COMO JUGAR

¡ATENCION!

Perderás un Mario cuando:



- **Te toque un enemigo.**
  - En el caso de ser alcanzado al haberte convertido en Super Mario o en Mario que dispara volverás al estado normal de Mario.
  - Tras convertirte en un Mario normal, seguirás siendo invencible durante unos momentos (siempre y cuando Mario esté parpadeando).
- **Caes por un agujero en la tierra o bajo el agua.**
- **El contador marque cero.**

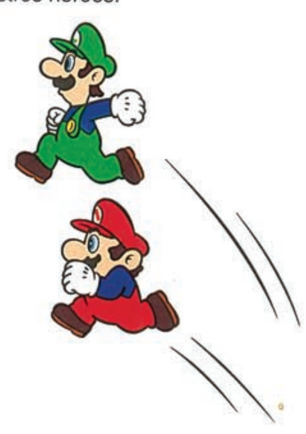
Super Marío Bros.: The Lost Levels es una versión especial del Super Mario Bros. original. Los controles del juego son los mismos que los utilizados en el juego Super Mario Bros., pero el juego en sí es mucho más difícil. (Por eso hemos permitido salvar el juego durante cualquier etapa en vez de iniciar el juego en cada uno de los mundos).



En este juego no podrán jugar dos Jugadores. Deberás elegir entre JUGAR CON MARIO O JUGAR CON LUIGI. Luigi salta más que Mario, pero es más difícil detenerle. Una vez terminado el juego, podrás volver a jugar usando el otro personaje. Aprovecha el cambio de personajes para superar las distintas etapas.



En Super Mario Bros.: The Lost Levels, ¡evita las setas venenosas! ¡No son lo más indicado para nuestros heróes!



SUPER MARIO BROS. 2



INTRODUCCION

Cierto día, Mario tuvo un sueño fuera de lo normal. Soñó con unas escaleras muy, muy largas que daban a una puerta. En cuanto se abrió la puerta, apareció un mundo ante sus ojos que jamás había visto, extendiéndose hasta el horizonte. Poco después, oyó una suave voz que le decía "Bienvenido a 'Subcon', la tierra de los sueños. Wart nos ha echado una maldición. Rogamos que te enfrentes con Wart y nos rescates. Recuerda, Wart detesta los vegetales. ¡Por favor, ayúdanos!"

Al día siguiente, Mario contó el sueño a Luigi, a Toad, y a la Princesa mientras se dirigían a un picnic. Una vez que llegaron a la zona del picnic, vieron una pequeña cueva. ¡Al abrir la puerta de esta cueva, ante sus ojos atónitos se extendía la tierra que Mario había visto en su sueño!

Coge vegetales, ten cuidado con los enemigos y vence a los jefes al final de cada una de las etapas.



Tras iniciar el juego, podrás tomar el papel de Mario, Luigi, Toad, o la Princesa.



Los corazones rojos a mano izquierda de la pantalla representan tu vida. Perderás una vida cuando todos los corazones se vuelvan blancos. Al quedarte tan sólo un corazón, tu personaje se volverá más pequeño.



Si deseas volver al inicio de la etapa actual pulsa el Botón START, y seguidamente pulsa los botones L, R, y SELECT simultaneámente. (Perderás una vida al realizar esta operación).

Características de los personajes

✧ Potencia de salto

Mario

La potencia de salto de Mario es normal, pero disminuirá cuando Mario transporte un objeto.

Luigi

Es el que más salta y el que más distancia recorre por salto. Al transportar un objeto, disminuye notablemente su capacidad de salto.

Toad

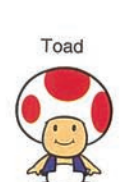
Es el personaje que menos salta. Al transportar un objeto, no se ve afectada su capacidad de salto.

Princesa

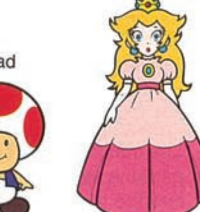
La Princesa está en tercer lugar en cuanto a su capacidad de salto, pero tiene una característica que no pueden realizar los demás personajes. Al pulsar el Botón B mientras la Princesa se encuentre en el aire, flotará durante unos momentos. Al transportar un objeto, se ve afectada notablemente su capacidad de salto.

Luigi

Mario



Toad



Princesa

✧ Velocidad corriendo



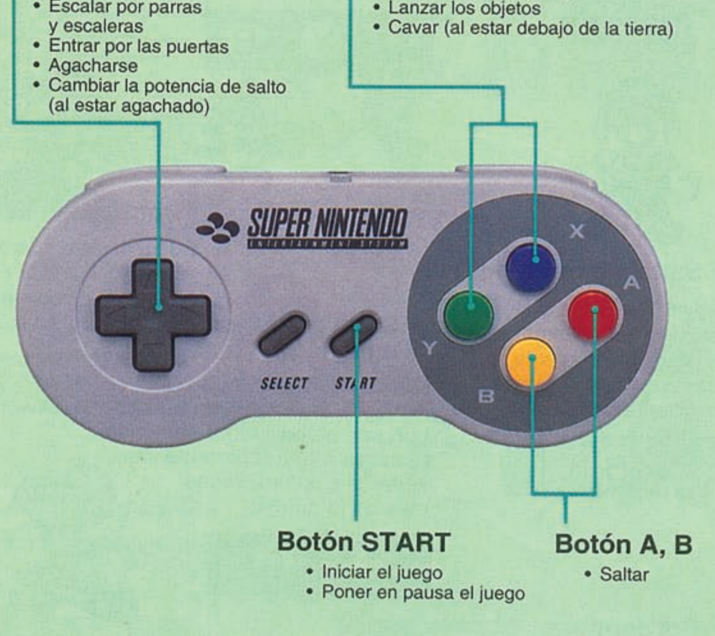
Todos los personajes corren a la misma velocidad. Pero, al transportar un objeto, la velocidad se ve afectada siendo la Princesa la más lenta, seguida por Luigi, Mario y Toad.

✧ Cogiendo los bloques de champiñones



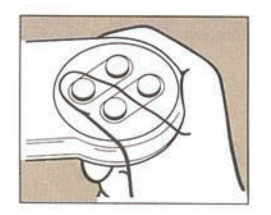



La velocidad al recoger un objeto es diferente según el personaje, siendo la princesa la más lenta, seguida por Luigi, Mario y Toad.



Si deseas volver al inicio de una etapa actual, pulsa el Botón START, y seguidamente pulsa los botones L, R y SELECT simultanéamente. (Al hacerlo perderás una vida).

* Coge el controlador tal y como indica el dibujo.







✧ Salto en movimiento

Salta mientras estés moviéndote y saltarás más alto. ¡Si usas el Botón Y para correr y a la vez saltas, saltarás aún más alto!





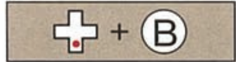
✧ Salto estando inmóvil

Si pulsas el Botón B al estar inmóvil, saltarás en vertical. Ten en cuenta que usando este método no saltarás muy alto.



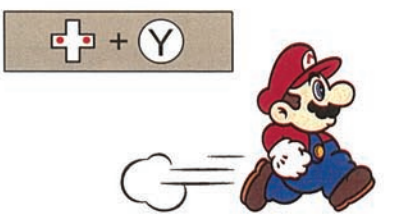
✧ Salto poderoso estando agachado

Mantén pulsado hacia abajo el Panel de Control hasta que se ponga a parpadear tu personaje. Si saltas al estar parpadeando, saltarás casi dos veces más de lo normal.





✧ Corriendo



✧ ¡Coge los vegetales!

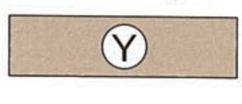
Usa el Botón Y para arrancar los vegetales de la tierra. Al pulsar el Botón Y estando sobre la hierba, arrancarás y cogerás los vegetales. Podrás cavar en las zonas de arena blanda en la superficie del desierto.

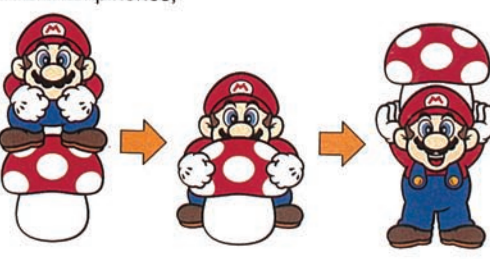




✧ Transportando un bloque de champiñones

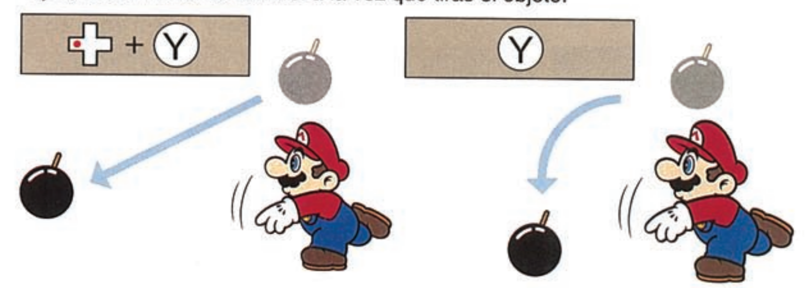
Al colocarte sobre un bloque de champiñones, pulsa el Botón Y para cogerlo como si se tratase de un vegetal.



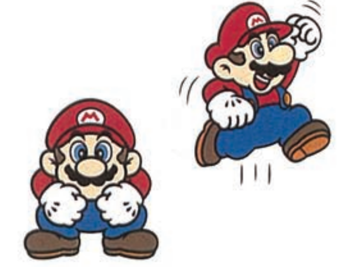


✧ Lanzando objetos

Al estar transportando un objeto, podrás lanzarlo usando el Botón Y. Si deseas lanzarlo aún más lejos, usa el Panel de Control a la vez que tiras el objeto.

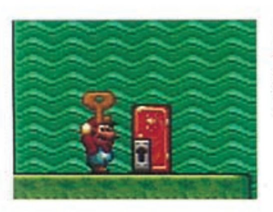


OTRAS TECNICAS



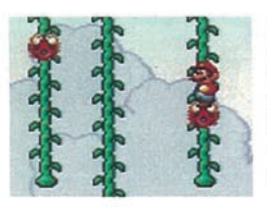
Esquivando a los enemigos

Podrás agacharte pulsando la flecha inferior del Panel de Control. Así podrás evitar los ataques enemigos, y en especial los ataques que provengan de los enemigos voladores. Puedes mover a tu personaje hacia la izquierda y hacia la derecha al estar saltando. Intenta caer sobre las cabezas de tus enemigos para cogerles.



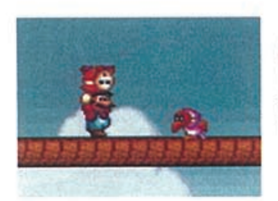
Entrando por las puertas

Para pasar por una puerta, colócate delante de la puerta y pulsa arriba en el Panel de Control.



Escalando parras y cadenas

Cuando tu personaje esté colocado en una parra o cadena, podrás cogerla y escalar pulsando la tecla superior del ✣ Panel de Control. Puedes cogerte a una parra o a una cadena al mismo tiempo que estás realizando el salto.



Atacando a los enemigos con enemigos

Podrás coger a los enemigos (como si se tratasen de bloques de champiñones) y lanzarles hacia otros enemigos.

OBJETOS

Moneda

Podrás jugar a la máquina tragaperras al final de cada uno de los niveles con las monedas que vayas cogiendo. Sólo encontrarás monedas en los subespacios.

Vegetales

¡Esos vegetales son enormes y muy raros! Cuando cojas suficientes vegetales, aparecerá un cronómetro.

Pequeños vegetales

Están aún creciendo, pero puedes utilizarlos para derrotar a tus enemigos.

Bombas

Tras coger una bomba, parpadeará antes de explotar. Usa las bombas contra piedras u otros obstáculos que puedan entorpecerte.

Caparazón

Al lanzar el caparazón, se deslizará por el suelo tumbando todo lo que se cruce ante su camino.

Bloque de Champiñones

Los bloques de champiñones pueden utilizarse como una base para así poder llegar a zonas más altas.

POW

¡Los bloques POW son muy potentes! Al impactar contra el suelo sacudirá a todos los enemigos sobre la pantalla.

Champiñón

Sólo podrás encontrar los champiñones en un subespacio. Los champiñones restaurarán parte de tus corazones de vida.

Champiñón 1 Vida

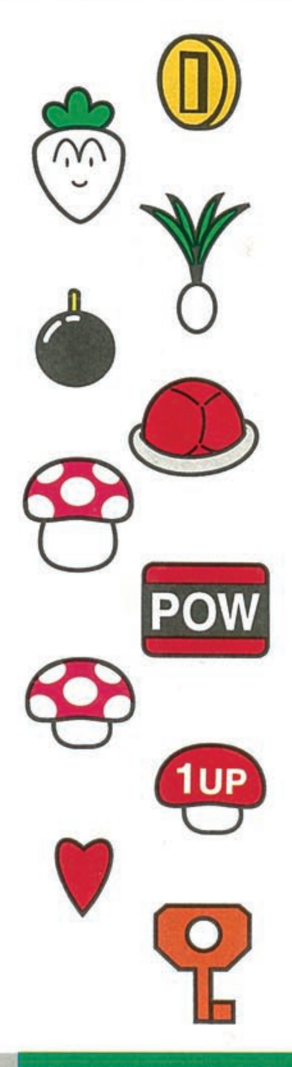
Obtendrás una vida adicional al coger un champiñón de una vida.

Corazones Pequeños

Tras vencer a muchos enemigos podría aparecer un corazón pequeño elevándose del suelo. Cógelo para restaurar uno de tus corazones de vida.

Llave

Son muy útiles (y de hecho son imprescindibles) para pasar por una puerta cerrada.



Poción Mágica

Al lanzar una Poción Mágica, aparecerá una puerta dando acceso a un subespacio. Al lanzarla al lugar indicado, aparecerán champiñones y monedas dentro del subespacio.







Cerezas

Al coger suficientes cerezas, aparecerá una estrella, que te permitirá ser invencible.





Estrella



Cronómetro

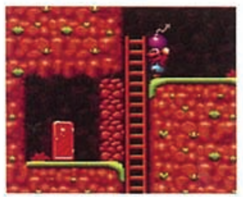
Aparecerá el cronómetro al coger cinco vegetales grandes durante una sola etapa. Coge el Cronómetro y los enemigos se quedarán paralizados durante unos momentos. Pero ten mucho cuidado, incluso los enemigos paralizados pueden llegar a causarte daño.



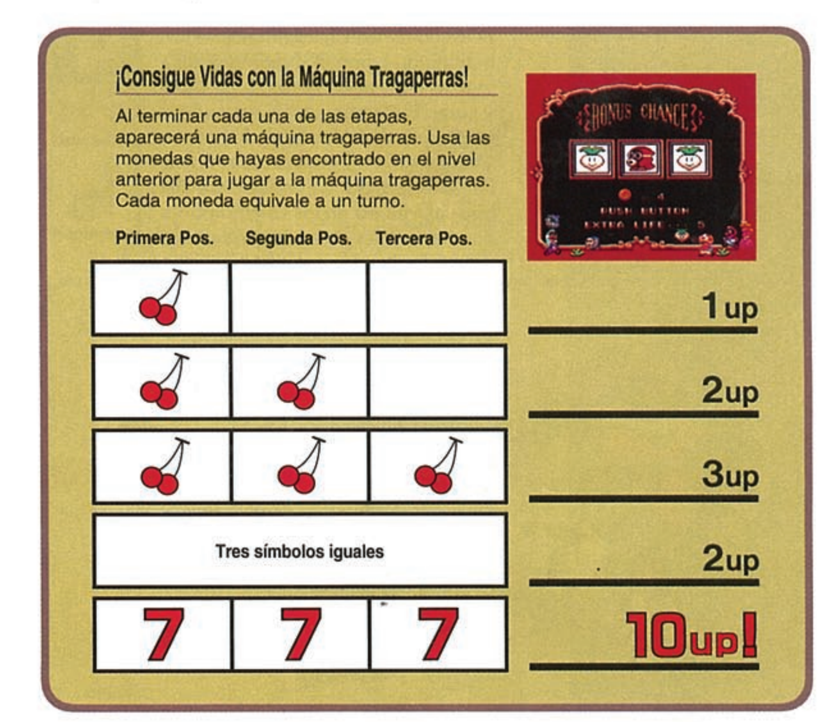
SUPER MARIO BROS. 2

Cómo Usar las Bombas

Es posible que tengas que recurrir a las bombas al llegar a un callejón sin salida para abrirte paso por algún muro. Ten mucho cuidado al usar las bombas ya que podrían causarte daños personales.







¡Consigue Vidas con la Máquina Tragaperras!

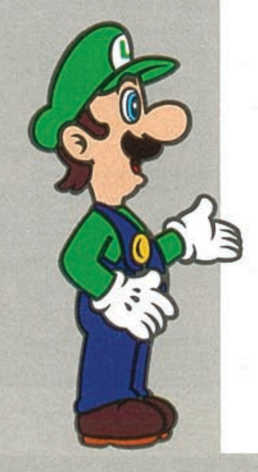
Al terminar cada una de las etapas, aparecerá una máquina tragaperras. Usa las monedas que hayas encontrado en el nivel anterior para jugar a la máquina tragaperras. Cada moneda equivale a un turno.

Primera Pos.	Segunda Pos.	Tercera Pos.	
🍒			1up
🍒	🍒		2up
🍒	🍒	🍒	3up
Tres símbolos iguales			2up
7	7	7	10up!

SUPER MARIO BROS. 3

INTRODUCCION

El Reino de los Champiñones se ha mantenido como un lugar tranquilo gracias a los actos heróicos de Mario y Luigi. El Reino de los Champiñones es el umbral al Mundo de los Champiñones, y ahí las cosas no van tan bien. Bowser ha enviado sus siete hijos al Mundo de los Champiñones donde realizan actos de vandalismo a su antojo. Los hijos de Bowser robaron las varitas mágicas reales de cada uno de los países del Mundo de los Champiñones y las utilizaron contra sus Reyes, convirtiéndoles en animales. Mario y Luigi deberán recuperar las varitas mágicas Reales de los siete hijos de Bowser para que los reyes puedan volver a su estado normal. "¡Adiós y buena suerte!", gritaron la Princesa y Toad según partían Mario y Luigi hacia su largo viaje a las entrañas del Mundo de los Champiñones.



COMO JUGAR



Podrás optar entre 1 juego para 1 JUGADOR o un juego para 2 JUGADORES. En el juego de 2 JUGADORES, el primer jugador (con el controlador 1) controlará a Mario y el segundo jugador (con el controlador 2) controlará a Luigi. Ambos personajes y la nueva MODALIDAD DE BATALLA se detallan a continuación. Tras iniciar el juego, aparecerá la pantalla del mapa.

Super Mario Bros.3 incluye muchas secciones que no han aparecido en Super Mario Bros o en Super Mario Bros.2, como por ejemplo el que Mario pueda convertirse en un Mapache, un Tanooki, o una Rana.

Nuevos bloques



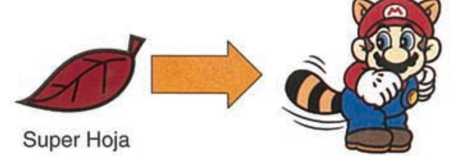
Bloque Interruptor



Bloque Saltar

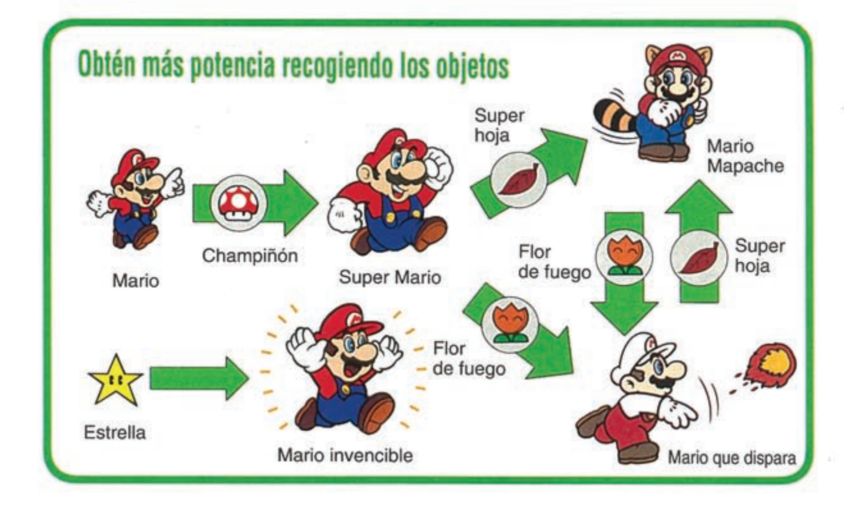
Nuevos objetos en la modalidad de Acción

La Super Hoja hará que Super Mario se convierta en un Mario Mapache.

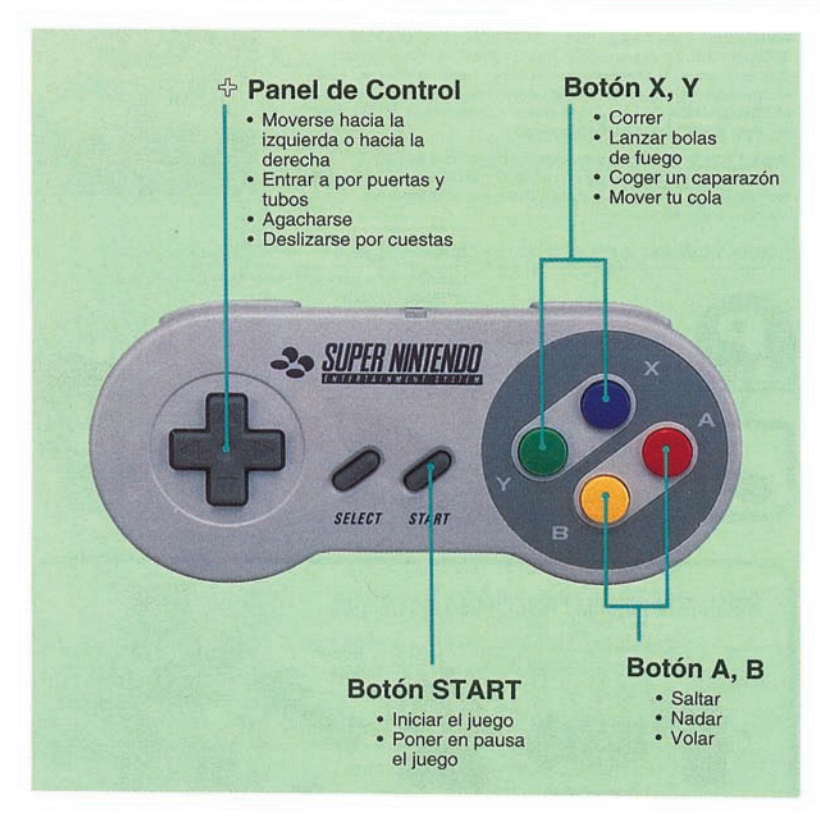


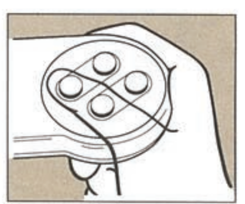
Super Hoja

Obtén más potencia recogiendo los objetos



FUNCIONES DEL CONTROLADOR (TIPO A)

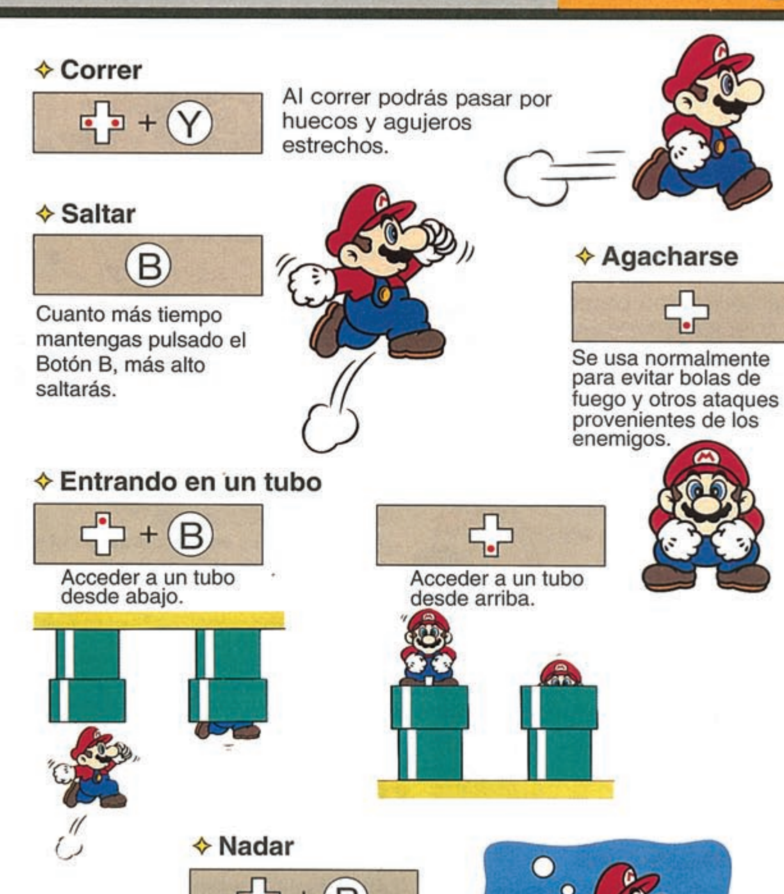




En la pantalla de selección de archivos, al seleccionar el tipo de controlador B usando el Botón SELECT, la disposición de las teclas del Botón B funcionarán de la misma forma que los botones X e Y.

* Sujeta el controlador tal y como aparece en el dibujo.

MOVIMIENTOS BASICOS DE MARIO



✧ Nadar

+ B

Muchas de las etapas transcurren principalmente bajo el agua. Mario deberá nadar para poder atravesar la etapa.



✧ Cogiendo objetos y lanzándolos mediante una patada

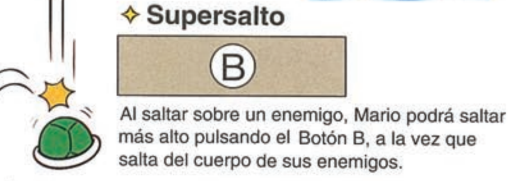


Una vez hayas saltado sobre un koopa, podrás coger su caparazón chocándote contra él a la vez que mantienes pulsado el Botón Y. Suelta el Botón Y para lanzar el caparazón con una patada. También podrás coger muchos otros objetos.

✧ Saltando fuera del agua

✚ + Ⓑ

Pulsando la tecla superior del ✚ Panel de Control, pulsa el Botón B para saltar fuera del agua.



✧ Supersalto

Ⓑ

Al saltar sobre un enemigo, Mario podrá saltar más alto pulsando el Botón B, a la vez que salta del cuerpo de sus enemigos.

Al pulsar el Botón START durante el transcurso del juego, el juego se pondrá en pausa y aparecerán 3 opciones (al igual que en la pantalla de fin de juego) sobre la pantalla. Para volver a jugar, pulsa el Botón START. Podrás elegir una de las opciones que aparecen sobre la pantalla usando el Botón B. Al pausar el juego en la Modalidad de Batalla para 2 JUGADORES, no podrás salvar el juego.

MARIO MAPACHE Y MARIO TANOOKI

✧ Atacando con la cola



Al disponer de una cola, Mario podrá moverla pulsando el Botón Y.



✧ Flotar



Al disponer de una cola, Mario podrá descender con lentitud pulsando el Botón B repetidamente.

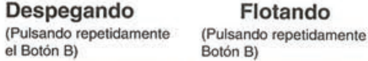


✧ Volar

Al disponer de una cola, Mario podrá volar distancias cortas durante un período de tiempo limitado. Para realizar el vuelo, deberás correr pulsando a la vez el Botón Y hasta que el indicador de potencia suba a su nivel máximo (hacia la derecha), y pulsar repetidamente el Botón B.









Corriendo	Corriendo más	Despegando (Pulsando repetidamente el Botón B)	Flotando (Pulsando repetidamente Botón B)
✚ + Ⓨ	✚ + Ⓨ	✚ + Ⓑ	✚ + Ⓑ
▶▶▶▷▷▷Ⓟ Sube el indicador de potencia.	▶▶▶▶▶▶Ⓟ Cuando el indicador de potencia llegue al máximo, P se pondrá a parpadear.	▶▶▶▶▶▶Ⓟ El efecto de P desaparecerá pocos segundos después.	▷▷▷▷▷▷Ⓟ



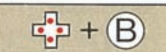




MARIO RANA Y MARIO TANOOKI

✧ Traje de Rana



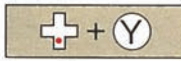


Al obtener el Traje de Rana, Mario podrá nadar usando el Panel de Control. Al pulsar el Botón B, Mario nadará aún más rápido.



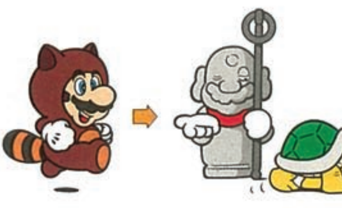


✧ Traje Tanooki



Tanooki Mario podrá convertirse en una estatua durante unos momentos pulsando el Botón Y y abajo en el Panel de Control simultanéamente. Mario no sufrirá daños al estar en el estado de estatua.

Podrás elegir los objetos (Traje de Rana o Traje Tanooki) en la Pantalla del Mapa para convertir a Mario en una Rana o un Tanooki.



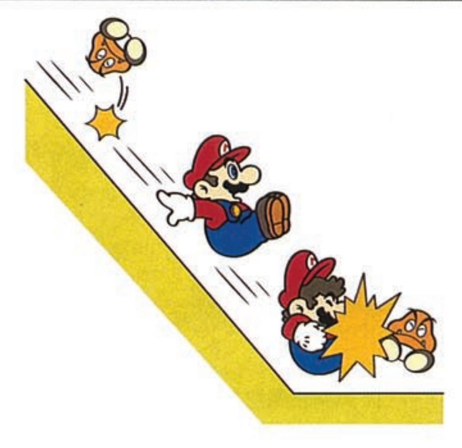
COMO VENCER A LOS ENEMIGOS

Golpeando el bloque donde estén ubicados.

Saltando sobre ellos.

Tirándoles un objeto móvil (como por ejemplo un caparazón Koopa).

Convirtiéndote en un Mario que dispara y lanzando bolas de fuego.



Ataque deslizante



Mario podrá deslizarse por una pendiente a gran velocidad pulsando abajo en el ✣ Panel de Control. Si hubiese enemigos en la pendiente, los eliminarás con este ataque.

Cogiendo un caparazón



(Pulsando y manteniendo pulsado el Botón Y)

Corriendo con un caparazón

(Pulsando y manteniendo pulsado el Botón Y)



Lanzando el caparazón mediante una patada



(Soltando el Botón Y)

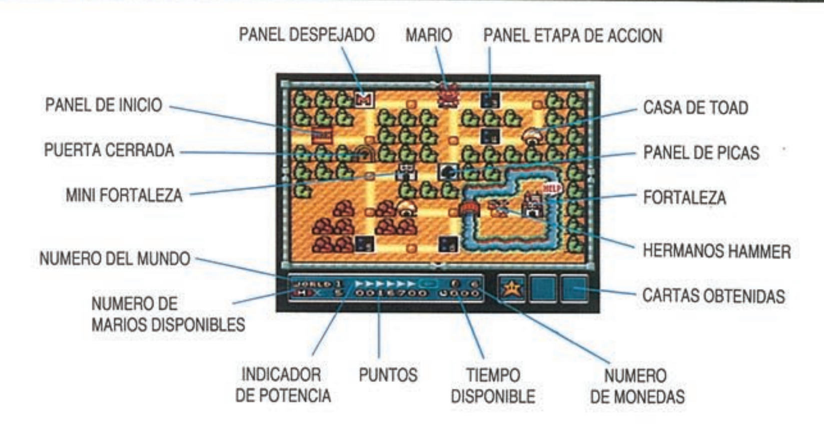
Rompiendo un bloque

¡AVISO! ¡LOS SIGUIENTES OBJETOS SON MORTALES!

Perderás a un Mario:

- Cuando te toque un enemigo.
  Si te has convertido en un Mario que dispara o en un Mario Mapache, no perderás una vida al ser tocado por un enemigo, sino que volverás al estado normal de Super Mario. En el caso de haber sido tocado, Mario parpadeará durante unos segundos. Será invencible durante este período de tiempo.
- Al caerte por un agujero o al fuego.
- Cuando se te acabe el tiempo (el contador marque cero).

PANTALLA DEL MAPA





PANEL DE INICIO

Mario inicia su aventura a partir de este punto.



PANEL ETAPA DE ACCION

Este panel contiene una etapa de acción. En el caso de que venciesen a Mario durante una etapa de acción, volvera al mapa del Mundo.



PANEL DESPEJADO

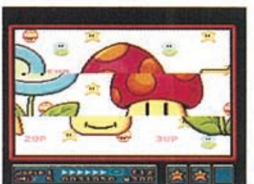
Este panel aparecera al finalizar una etapa de acción. En la modalidad de 2 jugadores aparecera una "M" cuando Mario finaliza la etapa y una "L" cuando la termina Luigi.



PANEL DE PICAS

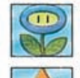
SUPER MARIO BROS. 3

Es aquí donde jugarás con una máquina tragaperras. Deberás colocar todos los símbolos. Cada vez que pulses el Botón B, se detendrá una de las lineas. Al conseguir 3 simbolos iguales, se te concederán varias vidas extra.





Símbolos de Champiñones .... **2 Marios adicionales (2 vidas)**



Símbolo de Flor .... **3 Marios adicionales (3 vidas)**



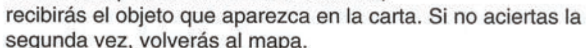
Símbolo de Estrella .... **5 Marios adicionales (5 vidas)**



PANEL DE PICAS MARCA-N



De vez en cuando aparecerá este panel sobre la pantalla del Mapa. Contiene un juego de cartas donde deberás "memorizar las parejas". Elige dos cartas con el Panel de Control y el Botón B. En el caso de que coincidan las dos cartas, recibirás el objeto que aparezca en la carta. Si no aciertas la segunda vez, volverás al mapa.





MINI FORTALEZA Y PUERTA CERRADA CON LLAVE

Boom Boom, uno de los secuaces de Bowser es el guardian de las mini fortalezas. Al vencerle obtendrás una pelota mágica. La mini fortaleza caerá hecha añicos y se abrirá la Puerta Cerrada con Llave sobre la pantalla del mapa.



CASA DE TOAD



Mario puede obtener interesantes objetos en la casa de Toad. Colócate frente a las arcas de tesoro y pulsa el Botón Y.



LOS HERMANOS HAMMER



Los hermanos Hammer estan escondidos en algún lugar del mapa. Te verás envuelto en una batalla contra ellos en cuanto coincidáis. Se te concederá un objeto especial si consigues vencerles.



FORTALEZA



La fortaleza es el destino final de cada uno de los mundos. ¡Tendras que coger la varita mágica real y salvar al Rey!

Si no consigues derrotar al Koopaling, su aeronave se moverá a un lugar diferente de la pantalla del mapa. Persíguela y rétales.



Objetivo

Encontrarás una meta tras cada etapa de acción. Aparecerán tres clases de cartas parpadeando en el centro de la meta. Salta y toca la meta para así coger una carta y finalizar la etapa. Si consigues coger las tres cartas, obtendras un Mario adicional como bonificación. Obtendrás aun más Marios caso que cogas tres cartas del mismo tipo.

3 cartas de champiñones .... **2 Marios adicionales**

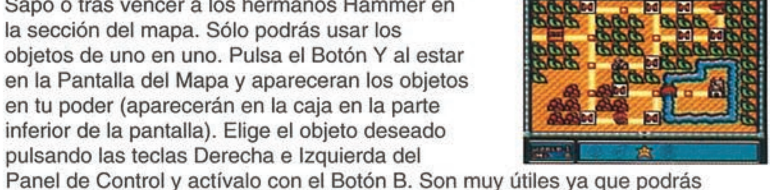
3 cartas de flores .... **3 Marios adicionales**

3 cartas de estrellas .... **5 Marios adicionales**

Las cartas aparecen en la parte derecha inferior de la pantalla del mapa. Al finalizar una etapa de acción se te concederá una bonificación según el tiempo transcurrido.

OBJETOS





Podrás usar los objetos obtenidos en la casa del Sapo o tras vencer a los hermanos Hammer en la sección del mapa. Sólo podrás usar los objetos de uno en uno. Pulsa el Botón Y al estar en la Pantalla del Mapa y apareceran los objetos en tu poder (aparecerán en la caja en la parte inferior de la pantalla). Elige el objeto deseado pulsando las teclas Derecha e Izquierda del Panel de Control y actívalo con el Botón B. Son muy útiles ya que podrás iniciar una etapa de acción con un Mario más potente, y también podrás moverte por el mapa con mayor facilidad. Visualiza todos los objetos en tu poder usando las teclas Arriba y Abajo del Panel de Control. Pulsa el Botón Y para volver a la pantalla del Mapa.





Super Champiñón
Mario se convertirá en Super Mario.



Flor de Fuego
Mario se convertirá en un Mario que dispara.



Super Hoja
¡¡Es el objeto más guay de Mario 3!! Mario se convertirá en un mapache.



Traje de Sapo
Mario se convertirá en un sapo. Pulsa el Botón B para nadar más rápidamente.



Traje Tanooki
Mario se convertirá en un Mario Tanooki. El Mario Tanooki puede convertirse en una estatua.



La Nube de Jugem
Con este objeto podrás saltarte una etapa de acción sin tener que jugarla.



Ala Mágica
Volarás por una etapa de acción hasta tropezarte con un enemigo.



Starman
Serás invencible durante un período de tiempo al iniciar una etapa de acción.



Martillo
Romperás rocas en la Pantalla del Mapa.



Caja de Música
Podrás dormir a los hermanos Hammer y a otros sobre el mapa.



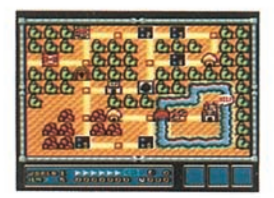
Silbato Mágico
Apenas disponemos de información en cuanto al legendario silbato mágico. ¡Quizá tú puedas descubrir su secreto!



Ancla
Mediante este ancla, podrás detener a todas las naves koopaling que se desplacen por el mapa.



COMO JUGAR EL JUEGO PARA DOS JUGADORES





En el juego para dos jugadores, el JUGADOR 1 y el JUGADOR 2 tomarán turnos para finalizar las etapas de acción. Ambos jugadores podrán elegir si desean cooperar o competir el uno contra el otro. La Modalidad de Batalla se ha incluido en el juego para 2 JUGADORES (igual que en el juego original Mario Bros.). Cuando un jugador se encuentre en el mismo espacio del Mapa que otro jugador, se podrá acceder a la Modalidad de Batalla para dos jugadores pulsando el Botón B. En la Modalidad de Batalla, el perdedor volverá al lugar donde transcurrió la batalla. El ganador podrá seguir con la aventura.

No perderás ninguna vida adicional en la Modalidad de Batalla para 2 jugadores, incluso al ser alcanzado por un enemigo.

Final del juego en la modalidad para 2 jugadores

En la modalidad para 2 JUGADORES, aparecerá la pantalla GAME OVER al finalizar el juego para uno de los jugadores. Pulsa CONTINUE o END usando el Panel de Control y seguidamenmte pulsa el Botón START. Al elegir CONTINUE, el juego empezará desde el mundo donde te encontrabas. Sólo dispondrás de los objetos obtenidos en la primera etapa de tu aventura.

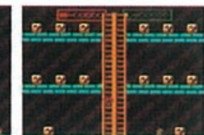
COMO JUGAR EL JUEGO MARIO BROS.CLASICO (MODALIDAD DE BATALLA PARA 2 JUGADORES)

Cuando Mario y Luigi se encuentren en el mismo punto del Mapa de la modalidad para 2 JUGADORES, y si alguno de los jugadores eligiesen la Modalidad de Batalla, podrás jugar el juego Mario Bros. clásico. El objetivo en este juego es golpear a los enemigos desde abajo para desiquilibrarles y luego deshacerte de ellos mediante una patada. ¡El bloque POW en la zona centro inferior de la pantalla sacudirá toda la pantalla! Sólo podrás usar el bloque POW tres veces.

Reglas







● Modalidad de Batalla para 2 Jugadores

Aparecerán cinco enemigos (sin contar las bolas de fuego). ¡Ganará el primero que venza a los tres enemigos! Si te toca un enemigo, perderás. Si uno de los jugadores fuese golpeado por el otro jugador, se le caerá una de las cartas. Aprovecha para robar las cartas de tu oponente.

En la Modalidad de Batalla, se incluyen un par de juegos donde podrán competir dos jugadores para así verificar quien es el mejor recogiendo monedas.

● Modalidad de Batalla





Una vez te hayas deshecho de los enemigos, recoge las monedas que hayan caído del tubo. El primero en obtener 5 monedas ganará el juego. Si te tocase el enemigo, perderás. Encontrarás a tu antiguo compañero, Koopa en esta etapa. Intenta saltar sobre él, ya que es el único enemigo que podrás atacar desde la parte superior. Hay dos especies de champiñones en el Juego de Batalla: el Super Champiñon y el otro es un misterio.

Al finalizar un juego, selecciona CONTINUE o END usando el Panel de Control y pulsa el Botón Start. (No se salvarán tus puntos).

Al conseguir cinco victorias, ganarás el Juego de Batalla.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?
¿ Te hás quedado atascado ?
¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?
¿ Necesitas algún truco infalible ?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes,
el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.
¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.
NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES
(91) 319 22 44